

TREK¹²

3 - SOLOIST TREK MANUAL



*Mountain climbers cannot count on luck or miracles.
But they're sometimes saved by miracles.*

(Manga "K" - Shiro Tetsuki)



FREE SOLO

This booklet teaches you how to play Trek 12 solo.

Now that you know all the basic rules and went through a few Expeditions, you can overcome new challenges! You're home alone, on a plane or on the train? Put your spikes on, either for an Express Ascent or for an Expedition, faced against seasoned alpinists.



Max drinks coffee.

Max never goes out without his rope. Better safe than sorry!

GOAL

Whether you choose an *Express Ascent* or an *Expedition*, your goal will always be to arrive first. No worries, you'll never be truly alone, Max will always be there to challenge you!

Pack your bag

- ⇒ Pick the material you need for an *Express Ascent* or an *Expedition*, according to the mode you chose.
- ⇒ Don't forget to get two score cards: one for you, and one for Max. *You'll have to write for him... he's so lazy!*
- ⇒ Have a drink, as Max will not go easy on you. *Staying hydrated is important!*

HOW TO PLAY

1 - Nothing changes for you!

Fill in your score card as explained in the *Trekker Manual*.

2 - Max imitates you.

Max always fills the same circle you fill, using the maximum 🏠 value.

EXAMPLE FREE SOLO



- * Represent Max's *Zones*, *Fixed Lines* and *orphan circles* 😞 as you play.

If the circle Max just filled can be a part of several *Fixed Lines*, you decide which one to continue.

- * Immediately apply the outcomes from your choices: *Fixed Lines* or *Zones*.

3 - Final count

Find the total, for you and Max, as you normally would. Don't forget the bonuses from *Zones* and *Fixed Lines*. **But that's not all!**



MAX'S SPECIAL BONUS

Max is a seasoned climber, he isn't slowed down by minor incidents. He even gets a special bonus thanks to his experience. He's a formidable foe...

After each ascent, Max gets a **3-point bonus for each orphan circle** (instead of a 3-point penalty)!

WHAT'S SPECIAL ABOUT SOLO EXPEDITIONS?



In an *Expedition*, you still undertake three ascents, one after the other, from the "easiest" to the "hardest" (according to the value of the *Summit*), and try to get the highest number of *Reputation stars*.

* Assist cards



Fill in your score card and Max's as indicated above, but you can now use the *Assist cards* (2-player set up) as explained in the *Alpinist Manual*.

- ① ① If Max gets an *Assist card* thanks to a *Zone* composed of 1s or 2s, you choose for him among those available. Max never uses his *Assist cards*: he keeps them for the final ascent!
- ② ②

Max can only have a maximum of 3 Assist cards (very rare).

Don't pick for him if he's supposed to get a 4th one (even rarer).

* After each ascent

Find the total according to the rules from the *Express Ascent* or *Expedition* modes, taking into account the rules applicable to Max (and previously explained).

You and Max obtain *Reputation stars* as explained in the *Manuel de l'Alpiniste*. Alpinist Manual. Important: During the last ascent, Max will discard the *Assist cards*, he obtained during the three ascents and get a 3-point bonus per card.

70+



If Max breaks a record, you have to write his name in the Hall of Fame!

After three ascents, the player with the highest number of Reputation stars wins!

In the case of a tie, the player with the highest total wins.

TREK¹²

2 - ALPINIST MANUAL

Don't open this booklet before you've played a few Express Ascent games



EXPEDITION

Now that you're familiar with the basic rules, it's time to take on new challenges and build up the ascents, with the help of gear and companions to be used at the perfect moment.

Your goal is to become the most reputable alpinist after three ascents.

All the rules from the Trekker's Manual are still applicable. This booklet only describes what's specific to the Expedition mode.

GOAL

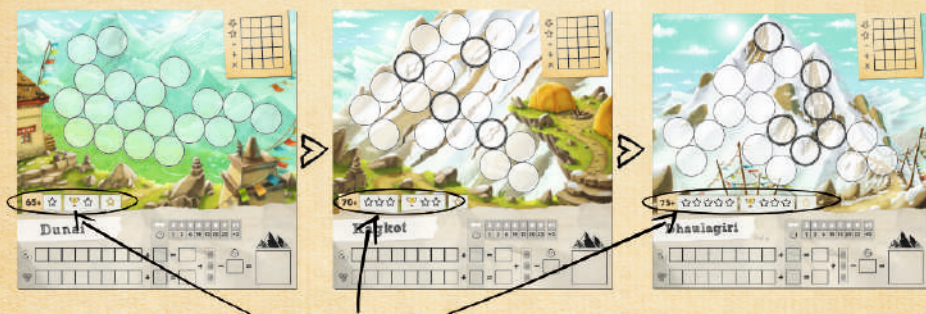
To win the game, you now need to have the highest number of Reputation stars at the end of three sets. *Each set represents a new ascent.*



*Mountains are not fair or unfair, they are just dangerous. (Reinhold Messner)
When you reach the top of the mountain, keep climbing. (provocative tibetain)*

EARN A REPUTATION

For an Expedition, you need to undertake **three ascents**, one after the other, from the "easiest" to the "hardest" (according to the value of the Summit). The harder the climb, the more influence it has on your reputation.



Reputation stars



In addition to the basic ascent information found in the **Trekker's Manual**, the ascent cards also show what goals need to be met to earn *Reputation stars*:

1 The Summit is the minimum number of points needed to complete the ascent.

70+



Example: Here, you need at least 70 points at the end of the ascent in order to reach the Summit and earn 3 Reputation stars.

2 Race to the Summit



The *Race to the Summit* stars are won **ONLY** by the player(s) who obtained the highest score amongst all the participants in the ascent.

Not all ascents go off without a hitch: The player with the highest total at the end of an ascent always wins those Reputation stars, even if they didn't reach the Summit.

Hall of Fame



To the top!

- 3** The Hall of Fame archives records from each ascent.
It's available on the back cover of this booklet.

For each score card, during the very first ascent in *Expedition* mode, the highest-scoring player writes the date, their name and their score in the corresponding ascent column.

Each time the record is broken, during subsequent ascents in *Expedition* mode, the new record holder does the same and strikes the old one out.



BEATING A RECORD is worth a bonus Reputation star to add to the player's score card.

If several players beat the record during the same expedition, all of them get a bonus *Reputation star*, but only the highest-scoring one writes their name in the Hall of Fame.

Building up the ascents

After each ascent, fill in the *Reputation stars* you earned, and start a new ascent.

At the end of the game, after 3 ascents, the player with the highest number of *Reputation stars* wins the *Expedition*. In the case of a tie, the player with the highest cumulative score for the 3 ascents wins.

Ready for the Expedition?

Pack your bag (you'll need a bigger bag)

- ⇒ Take all the *Assist cards*. Shuffle them and place them face down, in a deck. *You will find out why below!*
- ⇒ Put the not yet opened **Challenge envelopes** by the side of the table, where everyone can see them. *You'll learn about their use on page 7.*
- ⇒ The oldest player puts the **Lead Climber** card in front of them.



*Experience matters! Too bad for all these wannabe climbers who think they know the mountain because they saw a video on Y**tube.*

ASSIST CARDS



These cards will help you reach the summit more easily.

At the start of each ascent (set), a number of *Assist cards* are put in play and added to the ones remaining from the previous ascent.

- ⇒ **1st ascent:** reveal the **3 + Number of players** first cards from the deck (i.e., 8 cards for 5 players). Each card is available in several copies and we recommend to make a separate pile for each type of card.
- ⇒ **2nd ascent:** add the **2 + Number of players** first cards from the deck to the ones already in play (if you have some left).
- ⇒ **3rd ascent:** add the **1 + Number of players** first cards from the deck to the ones already in play (if you have some left).

Note: If you don't have enough cards left at the start of the ascent, shuffle the cards already played and add them to the deck.

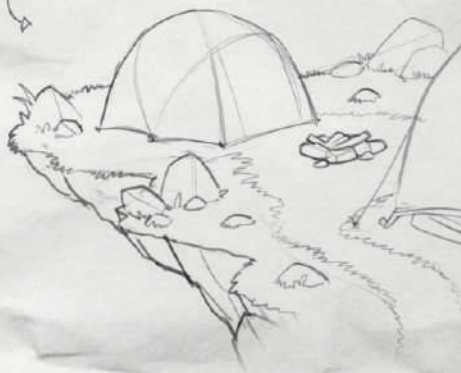


This die gave me an idea for a new game

Buy more yak cheese for Mann (... we're out!)



- Day 7 -
Tough night... ☹️ but what a view! ☺️
Reminder: don't eat so much yak cheese...



How to get one?

Each time you create a new Zone with 0s, 1s or 2s, you can pick an Assist card amid the revealed ones and put it in front of you.



IMPORTANT

- * **You can never have more than 3 Assist cards!** If you decide to pick one even though you already have 3, you'll have to put one of yours back in play.
- * When several players need to pick an Assist card at the same time, start with the *Lead Climber* and take turns clockwise. The last implicated player then becomes the new *Lead Climber*. They put their Assist card and the *Lead Climber* card in front of them.
- * If there are no Assist cards left when it's your time to pick, you don't get one, but still take the *Lead Climber* card if you're the last implicated player in the round.

How to use them?

The **Assist** cards can be used in two different ways:

⇒ **During the ascent** - You can use several **Assist** cards during the same round.

Discard one of your **Assist** cards and put it back in the box. You immediately benefit from its effect. See the effects below.

⇒ **At the end of the ascent** (end of the set)

You can discard some or all of your **Assist** cards to climb faster and higher. It's a great way to get the points you were missing to get to the **Summit** or to be the highest-scoring player and win the **Race to the Summit**.



How to discard? When you count your points, beginning with the **Lead Climber** and taking turns clockwise, each player decides if they want to discard one or more **Assist** cards (these cards are put back in the box). **Each discarded card is worth a 3-point bonus**, to be added to your score card.

You will start the next ascent of the Expedition with the **Assist** Cards you haven't used.

ASSIST CARDS



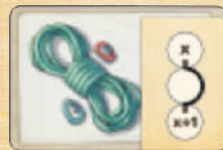
The Compass

You can write the dice result in a circle that's not adjacent to any other formerly filled one.



The Schnapps

You can reroll the dice after all the other players filled in one of their circles. The player using **Schnapps** must accept the result from the new roll.



The Rope

You can set up a **Fixed Line** between two circles separated by another circle (whether it's filled or not).



The Tent

You may perform a sum (+), even if you have already ticked all your possibilities on the Choices table. Draw a cross outside of the table, on the same line.

★ **Hall of Fame**

Dunai

[illegible]

Kagkot

[illegible]

Dhaulagiri

[illegible]

100

.....

100

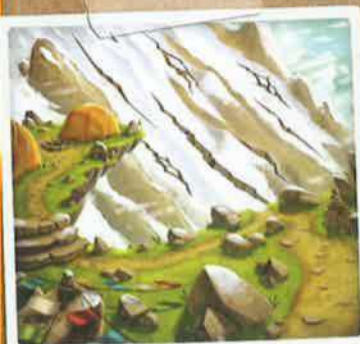
This is a blank sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.[illegible]This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper appears slightly aged or off-white.

TREK¹²

1 - MANUEL DU TREKKEUR

Un jeu de
Bruno CATHALA
et **Corentin LEBRAT**

Illustrations de **OLIVIER DEROBETTES**
Portraits de Jonathan **ABCOMTE**



Repos, au coin du feu !

Trek 12 vous propose de partir en expédition dans l'Himalaya afin d'ouvrir de nouvelles routes vers les sommets. Cartographiez scrupuleusement les différentes zones, posez des chemins de corde, prenez garde aux passages les plus dangereux. Astuce et audace seront nécessaires pour faire les meilleurs choix, afin d'augmenter votre réputation et, qui sait, devenir un alpiniste légendaire.

Trek 12 vous propose deux modes de jeu :



Un mode « **Ascension Express** » pour des parties simples et rapides. Un mode idéal quand on a peu (moins) de temps et/ou pour initier de nouveaux joueurs.



Un mode « **Expédition** » permettant d'enchaîner les ascensions, et, au fur et à mesure de la réussite des différents challenges, de découvrir des équipements et de rencontrer des compagnons de route bien utiles.

Vous trouverez les règles de ce mode dans le Manuel de l'Alpiniste.



Un mode « **Free SOLO** »

Seul à la maison, dans l'avion, dans le train ? Chaussez vos crampons pour une *Ascension Express* ou une *Expédition*, et affrontez de redoutables alpinistes.

Vous trouverez les règles de ce mode dans le Manuel du Trek en Autonomie.

VOTRE EQUIPEMENT

 1 dé rouge (numéroté de 1 à 6)

 1 dé jaune (numéroté de 0 à 5)

1 carte 1er de cordée 

16 cartes Assistance 



Ces cartes représentent des équipements ou des compagnons qui faciliteront vos ascensions...

3 carnets de fiches Ascension : **Dunai - Kagkot - Dhaulagiri**

6 enveloppes Challenge : **NE PAS LES OUVRIR** - Voir le Manuel de l'Alpiniste

Présentation d'une fiche Ascension

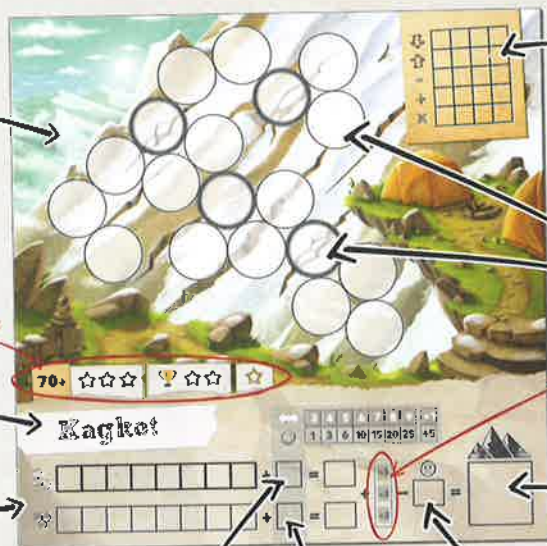


Tableau des choix
Pour le choix du résultat du lancer de dés

Cases à remplir lors de l'ascension

Case de Base

Case Dangereuse

Utilité uniquement pour le mode Expédition

SCORE FINAL

 **Malus cases orphelines**

 **Les Bonus**

Surface de jeu

Constituée de 19 cases circulaires

Nom de la fiche

Kagkot

 Pour le calcul de vos points de Chemins de Corde

Tableaux de Scores

 Pour le calcul de vos points de Zones

Votre meilleur Chemin de Corde

Votre meilleure Zone



ASCENSION EXPRESS

Qui veut gravir la montagne commence par le bas. (proverbe chinois)

Ce mode de jeu présente toutes les RÈGLES DE BASE pour jouer à Trek 12.

Nous vous conseillons vivement de faire quelques parties en mode « Ascension Express » avant de passer aux spécificités du mode « Expédition ».

BUT DU JEU

Obtenir le score le plus élevé en remplissant astucieusement votre fiche afin de créer des Chemins de Corde et de cartographier des Zones, au fur et à mesure de votre ascension.

Préparer votre sac

- ⇒ Choisir un carnet et donner une fiche *Ascension* à chaque participant. *Pour une toute première partie, nous vous conseillons d'utiliser la fiche DUNAI.*
- ⇒ Chaque joueur prend un crayon (qui écrit...).
- ⇒ Prendre les deux dés et les poser au centre de la table.

Tout le reste du matériel est remis dans la boîte (les cartes *Assistance*, les enveloppes *Challenge*, la carte *1er de cordée*). Ce matériel n'est pas utilisé pour ce mode de jeu.



COMMENT JOUER

1 - Un joueur lance les deux dés.



Exemple : 1 et 4

2 - Chacun choisit simultanément son résultat.

a - Pour choisir son résultat, chaque joueur choisit une seule des opérations suivantes :

- Le résultat du plus petit dé (ici 1)
- Le résultat du plus grand dé (ici 4)
- La différence entre les deux dés (ici 3 - Une différence peut être nulle mais jamais négative)
- +
 La somme des deux dés (ici 5)
- x Le produit des deux dés (ici 4)

b - Cochez un emplacement libre dans la ligne correspondant à votre choix.

Lorsque tous les emplacements d'un même type sont cochés, ce choix ne vous est plus accessible.

c - Reportez le résultat obtenu dans la case circulaire de votre choix en respectant les règles suivantes (Exemple 1) :

- Placez votre 1er résultat dans la case de votre choix.
- Tous les résultats suivants doivent être inscrits adjacents à une case déjà remplie.

Puis, appliquez les conséquences de votre choix immédiatement : Chemin de Corde et/ou Zone.



1er lancer (= 1)



2ème lancer (= 6)



3ème lancer ($\times$ = 12)

EXEMPLE 1
CHOISIR UN RÉSULTAT

LES CHEMINS DE CORDE

Un *Chemin de Corde* est une suite de nombres qui se suivent exactement.

Au moment où vous placez un nombre, s'il crée ou continue une suite avec un nombre voisin (croissant ou décroissant), matérialisez le chemin de corde en traçant un trait reliant les deux nombres.

Si votre résultat peut être relié à plusieurs nombres voisins, vous ne pouvez en choisir qu'un seul.

Dans l'exemple ci-dessous, lors du 4ème lancer, Takla place un 2 et réalise un *Chemin de Corde* avec le 1: il trace un trait reliant le 1 et le 2. Puis, lors du 5ème lancer, il place un 11 et réalise un *Chemin de Corde* avec le 12. Il trace donc un trait reliant le 11 et le 12.

EXEMPLE 2 CHEMINS DE CORDE



3

2

4ème lancer ($\ominus = 2$)

5

6

5ème lancer ($+$ = 11)

Important

1 - Chaque nombre ne peut appartenir qu'à **UN SEUL** *Chemin de Corde*.

2 - Un chemin de corde ne peut pas contenir deux fois le même nombre.

Exemple : avec un *Chemin de Corde* 6-7-8-9

Au 6, ne peut être connecté qu'un 5 (il y a déjà un 7), et au 9 ne peut être connecté qu'un 10 (il y a déjà un 8).

- Jour 1 -

Adaptation à l'altitude. Découverte du fromage de Yak !

Rencontre avec le guide. Au top

Deux types de cases



Cases de Base : 12 MAX - Dans ces cases, vous ne pouvez pas inscrire un nombre supérieur à 12. Si vous choisissez, ou êtes obligé, d'inscrire un résultat supérieur à 12, dessinez 😞 à la place.



Cases Dangereuses : 6 MAX - Dans ces cases, il est **INTERDIT** d'inscrire un nombre strictement supérieur à 6. Si vous choisissez, ou êtes obligé, d'inscrire un résultat supérieur à 6 sur une *Case Dangereuse*, dessinez un 😞 à la place.

😞 donne un **Malus** en fin de partie ➡

Cartographie des ZONES

Une *Zone* cartographiée est un groupe d'au moins 2 nombres contigus de même valeur.

Au moment où vous placez un nombre, s'il est identique à un nombre voisin, il crée ou agrandit une *Zone*. Représentez un motif dans chaque case constituant la zone.

Pour le décompte final, il est conseillé de trouver un motif spécifique à chaque *Zone*.



EXEMPLE 3 ZONES



6ème lancer (⚡ = 6)



7ème lancer (✕ = 12)

Important

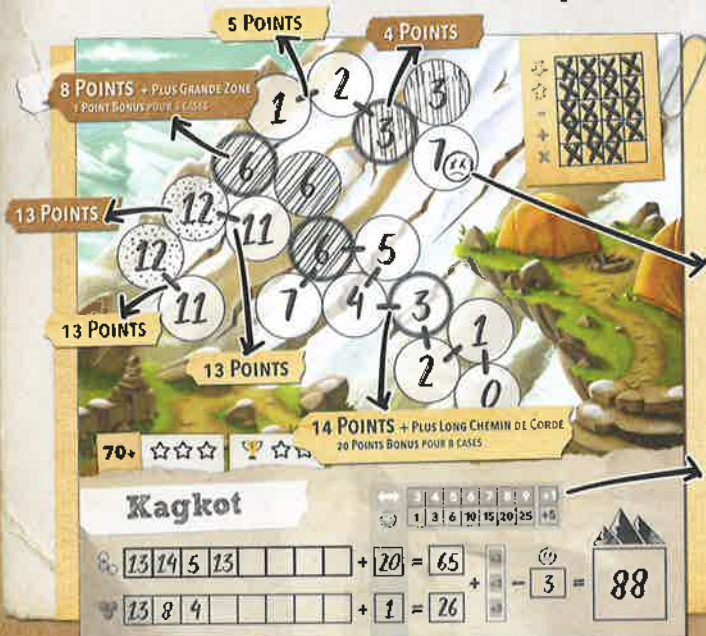
Un nombre peut à la fois faire partie d'une *Zone* ET appartenir à un *Chemin de Corde*.

FIN DE PARTIE

Une fois que toutes les cases de la surface de jeu sont remplies, chacun additionne la valeur de ses chemins de corde, de ses zones, des bonus et malus.

-  **Chemins de Corde** : Chaque *Chemin de Corde* rapporte autant de points que son nombre le plus élevé, +1 point par autre case qui compose ce chemin.
-  **Zones** : Chaque *Zone* cartographiée rapporte autant de points que le nombre de l'une de ses cases, +1 point par autre case qui compose cette zone.
-  **Bonus** : Votre plus long *Chemin de Corde* ET votre plus grande *Zone* rapportent un bonus dépendant de leur taille (voir exemple ci-dessous).
-  **Malus** : Placez un symbole  dans chaque case orpheline (contenant un nombre qui n'appartient ni à une *Zone* ni à un *Chemin de Corde*) - Vous pouvez simplement le barrer. Chaque  donne un malus de 3 points.

Le plus fort TOTAL l'emporte !



EXEMPLE 4 DÉCOMPTÉ DES POINTS

CHEMINS DE CORDE

ZONES

Malus

Le 7 placé sur cette case ne fait partie d'aucune *Zone* ni d'aucun *Chemin de Corde*. La case est donc orpheline. On y dessine un  (ou une croix), qui donne 3 points de malus.

 Si vous réalisez un *Chemin de Corde* ou une *Zone* de plus de 9 cases, chaque case supplémentaire vaut + 5 points.

Exemple : Un *Chemin de Corde* de 11 cases vaut $25 + 5 + 5 = 35$ points

Vous voilà armés pour de belles ascensions !

Après quelques conquêtes de sommets et une bonne acclimatation à l'altitude, nous n'aurons plus grand chose à vous apprendre. Vous pourrez alors vous frotter aux plus grands alpinistes et vous lancer dans de longues *Expéditions*.

Vous trouverez toutes les informations nécessaires dans le Manuel de l'Alpiniste.

Bonne grimpe à tous !



Bruno, Corentin et les bûcherons se joignent pour faire un - concours - à un compagnon de cordée...

À Théo, qui a accepté, avec le sourire, les inversions de calendrier et qui a vu son expédition jusqu'au Brain Camp reculée de quelques mois !



**si si vraiment... Bon, la nouvelle était peut-être un peu trop fraîche au moment de la photo, peut-être ...*

Ci-dessous, nous souhaitons mettre en lumière deux associations qui nous tiennent particulièrement à cœur et qui ont (beaucoup) guidé le choix de l'Himalya pour les montagnes de *Trek 12*. Elles réalisent une action humanitaire formidable au fil des années en faveur des populations locales. Merci à elles !



Victimes du réchauffement climatique, les habitants de Dhye au Mustang doivent déplacer leur village. L'association *Du Bessin au Népal* les accompagne. Elle s'est engagée pour la survie de Dhye dans le haut Mustang au Népal, pour son développement durable et celui des villages environnants pour que les habitants ne soient pas contraints à émigrer.

Vous trouverez plus d'informations à cette adresse : <http://www.bessin-nepal.com>



L'Arche de Dolanji apporte une aide à l'éducation d'enfants issus de familles vivant dans le besoin au Népal. Elle soutient des écoles situées dans des villages très isolés : Dhorpatan dans le Dhawalagiri et Kagkot au Dolpo. L'association aide aussi à la scolarisation d'enfants du Langtang.

Vous trouverez plus d'informations à cette adresse : <http://www.archededolanji.org>

